

Digitale Horizonte

Splitter zur 8. Tagung „Digitale Bibliothek“ in Graz



Gerda Koch

Digitale Bibliotheken haben sich kontinuierlich anpassen um neue Technologien oder neue digitale Formate miteinzubeziehen. 3D Visualisierungen werden zunehmend Teil unserer Wissensspeicher und sind, um den Faktor Zeit (4D) ergänzt, zukünftige, zentrale Informationsobjekte, die es heißt zu archivieren und zugänglich zu erhalten. Erschwert wird diese Aufgabe durch die Tatsache, dass sich Standards in diesen Bereichen erst durchzusetzen beginnen. Nicht nur neue Formate, auch neue technische Methoden wie das *deep learning*, werden bereits in der Datenerfassung und Langzeitarchivierung eingesetzt, und in der Wissensvermittlung gilt es verstärkt die Aufmerksamkeit der „digital natives“ mittels virtueller didaktischer (Kooperations-)Modelle zu gewinnen.

Die Tagungsreihe „Digitale Bibliothek“ ist seit Beginn als Schaukasten für den zukünftigen Einsatz digitaler Entwicklungen für kulturelle und wissenschaftliche Einrichtungen konzipiert, und fand nun zum achten Male an der Universität Graz statt. An zahlreichen Projektbeispielen wurde erläutert, wie Open Collaboration und Open Access neue Rahmenbedingungen für Wissenschaftskooperation schaffen und auch erörtert, wie Künstliche Intelligenz und 3D Visualisierung den Arbeitsalltag im Management von Kultur- und Forschungsdaten ändern werden. Die Referenten präsentierten aktuelle Entwicklungen in der Technik, Museumsdidaktik, architektonischen Wissenspräsentation, Datenbankherstellung oder bibliothekarischen Wissensaufbereitung.

Walter Koch vom Steinbeis Transferzentrum IMCHI eröffnete den Vortragsteil mit einem Überblick zu einigen der spannendsten Technologietrends, wie *digitale Zwillinge*, *deep learning* und dem *internet of things*. Digitale Zwillinge sind virtuelle Repräsentationen realer Objekte. Sie bieten, zum Beispiel für Museen, die interessante Möglichkeit die unmittelbare Verknüpfung von realem und digitalem Objekt herzustellen und die Simulation einer Bearbeitung des realen Objektes durchzuführen. Welche Vielzahl an Werkzeugen zur Visualisierung und Datenpräsentation derzeit auf den Markt drängt, erläuterte ergänzend Marina Durovka von der Technischen Universität Graz.

Die unkonventionelle Aufgabe der 3D Visualisierung als Darstellungsform einer reduzierten, möglichen



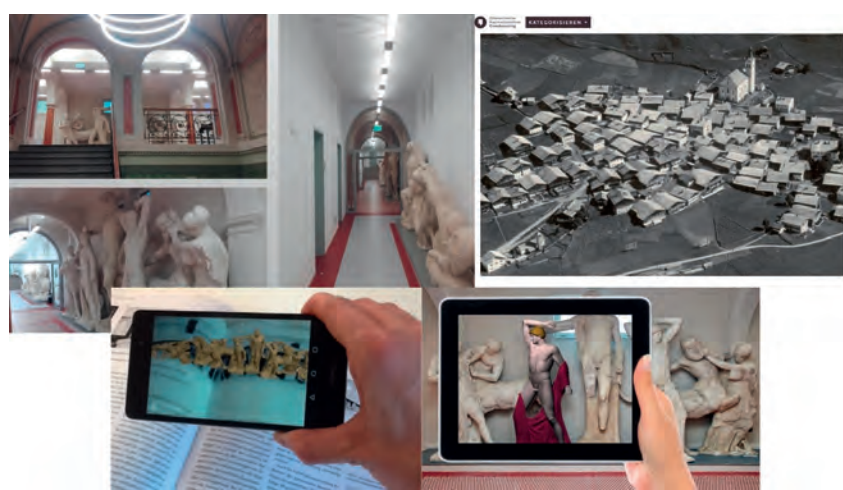
© Karl-Franzens-Universität Graz, Zentrum für Informationsmodellierung

architektonischen Wirklichkeit präsentierte Dominik Lengyel von der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus. Als wesentlichen Aspekt betonte er dabei das Anliegen, die virtuell (re-)konstruierte Architektur unter neuen Blickwinkeln zu erforschen, sich dabei aber nicht durch den Anspruch behindern zu lassen, die tatsächliche Realität im Nachhinein abzubilden, da dies speziell für sehr alte historische Gebäude oft nicht machbar sei, da keine Belege zur gesamten Landschaftsgestaltung existieren.

Ungewöhnliche Wege der Wissensvermittlung mithilfe von 3D und *augmented reality* zeigte auch Manuel Hunziker von der Ludwig-Maximilians-Universität München: Das Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke München hat unkonventionelle Wege beschritten und die Modelle des Münchner-Olympia-Giebels in den Fluren des Wilhelmshaus Gymnasiums München aufstellen lassen. Damit wird Geschichte dem jungen Publikum nicht nur sprichwörtlich oder virtuell, sondern de facto zum Anfassen nähergebracht. Nun sind die Jugendlichen in die weitere Erhaltung der Modelle auch aktiv involviert. Zusätzlich machen neu entwickelte Apps die zweidimensionalen Bilder der Aufstellung des Giebels dreidimensional virtuell lebendig und Überblendungen der einzelnen Figuren ermöglichen dem Benutzer mittels neuer farblicher Visualisierungen oder Anordnung die digitale Interaktion mit den Objekten.

Auch die österreichische Nationalbibliothek beschreitet neue Online-Wege und gibt Nutzern im Rahmen ihrer *Vision 2025* seit Herbst 2018 mit Crowdsourcing Initiativen die Möglichkeit der kollektiven Wissensge-

Tagungsreihe
„Digitale Bibliothek“



© Projektstelle für Digitale Archäologie, LMU München und Österreichische Nationalbibliothek, Wien

**Digibib2019-
splitter:
Museum vor
Ort, Crowd-
sourcing,
Virtual Reality**

nerierung. Ausgewählte unveröffentlichte Bestände, wie z. B. historische Luftbilder aus den 1930er Jahren, werden online gestellt und können gemeinsam beschlagwortet und verortet werden. Paul Sommersguter beschrieb sämtliche Abläufe der Kampagne wie auch Anreize und erste Erfahrungen. Hervorgehoben wurden von ihm unter anderem die Wichtigkeit einer guten Kommunikation und eines perfekten Service für sogenannte Poweruser, die (wie so oft) den Löwenanteil der Beiträge stellen.

Bereits die erste Tagung „Digitale Bibliothek“ stand 2010 im Zeichen der größten europäischen Open Access Initiative für kulturelles Erbe, dem Europeana Portal (www.europeana.eu). Wie stark und umfangreich Europeana nun zehn Jahre nach der Gründung im Winter 2008 geworden ist, zeigten zwei Präsentationen zu aktuellen Europeana-Projekten. Mehr als 58 Millionen Kulturobjekte macht Europeana heute zugänglich und lädt im Rahmen von gemeinsamen „Sammlungstagen“ (Collection days) und europaweiten Transkribierinitiativen (Transcribathons) die Nutzer ein, auch direkt mit der Plattform zu interagieren und Beiträge einzubringen. Im Rahmen der 1914-18 Initiative werden so über neue Crowdsourcing Plattformen zahlreiche handschriftliche Texte aus der Zeit des ersten Weltkrieges gemeinschaftlich transkribiert. Zweitgrößter Datenlieferant für Europeana mit über 8 Millionen digitalen Daten ist mittlerweile der naturhistorische Aggregator OpenUp! (www.open-up.eu), der im Projekt LinBi (Linking Biodiversity and Culture Information) gerade eine Plattform zur besseren Vernetzung von natur- und kulturhistorischen Objekten aufbaut und für die Forschung zur Verfügung stellen wird. Viele weitere Projektpräsentationen zeigten interessante individuelle Umsetzungen von modernen digitalen Bibliotheken in verschiedensten Institutionen in Österreich, Deutschland und Spanien. Im Vorfeld der Tagung war wieder ein ganzer Tag den Workshops

zu speziellen Themenbereichen gewidmet. Einblicke in neue Entwicklungen zur Bildersuche im Internet gab hier Paul Nieuwenhuysen von der Freien Universität Brüssel. Wikidata und OpenGLAM waren ebenso mit Workshops vertreten wie auch die Law Academy Odessa zum Thema betrügerische Praktiken im wissenschaftlichen Publizieren. Begleitet wurde die Tagung außerdem von einer Firmenausstellung mit informativen Kurzstatements zu Entwicklungen der kommerziellen Datenbankerstellung, auch hier unter Einbeziehung von *deep learning* Technologien.

Im Abschluss der Tagung rief Susanne Blumesberger von der Universitätsbibliothek Wien zum Nachdenken über Open Science für alle auf, und skizzierte eine Reihe von Barrieren die noch immer die Zugänglichkeit der Repositorien für wirklich alle Nutzer verhindern. Dieser Vortrag war zugleich auch Ausblick auf einen der geplanten Themenbereiche der nächsten Digitalen Bibliothek 2021.

Die Nachlese zu einzelnen Beiträgen der Digitalen Bibliothek ist auf der Konferenzwebseite (<http://conference.ait.co.at/digibib2019>) möglich.

Außerdem finden Sie in der nächsten Ausgabe von *b.i.t.online* drei Fachartikel zu Vorträgen aus den Konferenz-Themenbereichen Datenmanagement, Methoden&Technologien und Open Innovation, sowie ein Fachartikel zu einem Projektbeispiel einer digitalen Bibliothek von Handschriftenfragmenten.

Die Tagungsreihe „Digitale Bibliothek“ wird organisiert von

- AIT Forschungsgesellschaft mbH - EuropeanaLocal Austria
- Karl-Franzens-Universität Graz, Zentrum für Informationsmodellierung
- Steinbeis Transferzentrum für Informationsmanagement, Medizin- und Kulturerbeinformatik
- Universitätsbibliothek Graz
- Universität Wien, Bibliotheks- und Archivwesen
- Universitäts- und Landesbibliothek Tirol
- Österreichische Akademie der Wissenschaften |

Mag. Gerda Koch, MBA

Europeana Local Austria Servicestelle
www.europeana-local.at

AIT Angewandte Informationstechnik Forschungsgesellschaft mbH

Klosterwiesgasse 32

A-8010 Graz

kochg@europeana-local.at